

Der Tag des Schwamms

Bedienungsanleitung





Liebe Eltern,

*Wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile™ Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile™** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile™** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

*Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt. Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Wie es wohl sein mag für einen Tag ein Schwamm zu sein? Hier ist die Chance es herauszufinden! SpongeBob Schwammkopf erlebt an einem einzigen Tag in Bikini Bottom viele aufregende Erlebnisse. Begleite SpongeBob beim Skifahren, Hamburger braten, bei seinem Einkauf im Supermarkt sowie in der Bootsschule. Bei seinen Erlebnissen lernt er auch einiges in den Bereichen Mathematik, Buchstabieren und noch vieles mehr.

Zwei Spielvarianten sorgen für abwechslungsreichen Spielspaß. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Themen wie Buchstaben, Wortzuordnungen, Reime, Zahlen und Zählen sowie Rechnen, logisches Denken und die Merkfähigkeit Ihres Kindes gefördert. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.



INHALT DER PACKUNG

- V.Smile™ Lernspiel „SpongeBob Schwammkopf - Der Tag des Schwamms“
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile™** Lernspielkassette benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird nur über die **V.Smile™ Lernkonsole/den V.Smile Pocket™** mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

SCHRITT 1: AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads, um ihre Auswahl zu bestätigen.



Lernabenteuer

in diesem Spielmodus begleiten Sie SpongeBob Schwammkopf in 7 verschiedenen Spielen. Sie haben die Wahlmöglichkeit die Lernabenteuer als Abenteuerspiel oder als Einzelspiel zu spielen.



(1) Abenteuerspiel

im Abenteuerspiel erleben Sie die einzelnen Lernabenteuer in einer durchgängigen Handlung und mit einigen Zwischensequenzen. Sie können das Abenteuerspiel auch unterbrechen und später an dieser Stelle weiterspielen. Dazu darf die Stromversorgung nicht unterbrochen werden.

(2) Einzelspiel

Hier können Sie individuell die sieben Lernabenteuer auswählen, ohne das gesamte Abenteuerspiel von Anfang bis Ende zu spielen. Hinweis: Nähere Beschreibung zu den Einzelspielen finden sie unter Spiele - Abenteuerspiel.

Lernspiele

im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Jedes Lernspiel bietet unterschiedliche Lerninhalte. Bewegen Sie den Joystick /Joypad, um ein Spiel auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um ihre Auswahl zu bestätigen.

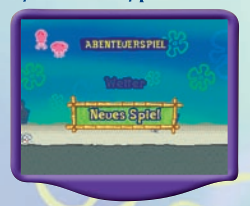
Hinweis: Nähere Beschreibungen zu den einzelnen Lernspielen finden Sie unter Spiele - Lernspiele.

Einstellungen

Hier können Sie wählen zwischen Musik „Ein" und Musik „Aus".

Schritt 2: Auswahl der Spielmöglichkeiten

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um zwischen „Weiter" oder „Neues Spiel" zu wählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks /Joypads, um ihre Auswahl zu bestätigen.



Weiter: Drücken Sie auf „Weiter", um ein bereits angefangenes Spiel fortzusetzen.

Neues Spiel: Drücken Sie auf „Neues Spiel", um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.

Wenn Sie die **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Wenn Sie „Weiter" wählen, setzen Sie das Abenteuerspiel an der Stelle fort, an der es unterbrochen wurde.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspiel-Kassette in der **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** nicht unterbrochen wurde.

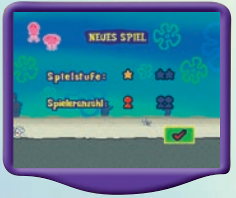
Auswahl des Spielmodus im Lernabenteuer:

Wenn Sie das erste Mal spielen oder „Neues Spiel" gewählt haben, können Sie die Spieleinstellungen, wie Anzahl der Leben und Spieleranzahl, neu einstellen. Wenn Sie beim Abenteuerspiel „Weiter" gewählt haben bleiben die zuvor eingestellten Spieleinstellungen gültig.

Auswahl des Spielmodus im Lernspielmodus:

Um die Spieleinstellungen im Lernspielmodus zu ändern, drücken Sie auf das Feld „Spielstufe/Spieleranzahl" in der rechten, unteren Bildschirmecke.

Erklärung der Bildschirmanzeige:



1. Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben, unten, links oder rechts, um zwischen den verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten auszuwählen.

   Sie können zwischen zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen wählen. Stellen Sie Schwierigkeitsstufe „leicht" ein, indem Sie das Feld „**leicht**" aktivieren. Um die Schwierigkeitsstufe „schwer" zu wählen, aktivieren Sie das Feld „**schwer**".

   Im Einzelspiel und bei den Lernspielen können Sie die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit der einzelnen Spielfigur um im 1-Spieler-Modus zu spielen oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im 2-Spieler-Modus zu spielen.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile**™ Lernkonsolen mit einem zweiten Joystick spielbar.

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben bzw. nach

unten, um zwischen Schwierigkeitsstufe und Anzahl der Spieler zu wechseln.

Die Spielmöglichkeiten werden für das Lernabenteuer und die Lernspiele separat eingestellt.

2. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, markieren Sie das grüne Häkchen und drücken die **OK-Taste** zur Bestätigung.

Schritt 3: Spielstart

- Um im Modus „Lernabenteuer“ zu spielen, wählen Sie bitte das Feld „**Lernabenteuer**“ aus.
- Um im Modus „Lernspiele“ zu spielen, wählen Sie bitte das Feld „**Lernspiele**“ aus.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort „Ja“ . Wählen Sie „Nein“ , wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.



Lernspiel-Taste

Drücken Sie die Lernspiel-Taste während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „Lernspiele". wenn Sie die Frage mit „Ja " beantworten. Wählen Sie „Nein" , wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um ihre Antwort zu bestätigen.

2-Spieler-Modus

Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile™** Lernkonsolen mit einem zweiten Joystick spielbar. Wenn zwei Joysticks in der Lernkonsole eingesteckt sind, erfolgt die Spielauswahl über Spieler 1.

Während des Abenteuerspiels können beide Spieler zusammen spielen. Die Spielfigur von Spieler 1 ist blau auf dem Bildschirm und von Spieler 2 rot. Wenn das Spiel von einem Spieler zum anderen wechselt, ändert sich auch die Farbe des jeweiligen Spielers und der gegenwärtige Spieler wird bekannt gegeben.

in den Lernspielen spielen beide Spieler gegeneinander.

SPiELE

Lerninhalte

Lernabenteuer

Guten Morgen SpongeBob!	Zuordnung, Buchstabieren, Reimen
Quallenfischen	Zahlenreihen bilden, Multiplikation
ABC-Krabbenburger	Buchstaben und Buchstabieren
Schwamm auf Abfahrt!	Gerade und ungerade Zahlen
Lektionen in der Bootsschule	Zuordnung, Logik
Auf Einkaufstour	Merkfähigkeit und Geldwert
Tanz den Schwamm	Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen

Lernspiele

Knifflige Baustelle	Geometrie
Schnappschüsse	Erkennen von Unterschieden
Rechnen im Supermarkt	Gewichte und Maße
Quallenfelder	Zahlenreihenfolgen

LERNABENTEUER - SPIELE

Spielauswahl



Im Menü Einzelspiel können Sie frei wählen, welches Abenteuerspiel Sie spielen möchten. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen und drücken Sie auf die OK-Taste, um ihre Auswahl zu bestätigen.

SPIELE: Lernabenteuer

Guten Morgen, SpongeBob!

Lerninhalte:

Zuordnung, Buchstabieren, Reimen

Spielverlauf

Ein weiterer schöner Tag in Bikini Bottom beginnt! SpongeBob Schwammkopf benötigt allerdings extra Motivation, um zur Arbeit zu gehen. Hilf ihm beim Aufstehen, Waschen und Anziehen, so dass er bereit ist für den Tag.

Schlafzimmer



Weck SpongeBob Schwammkopf auf, indem du alle Traumblasen platzen läßt, die nicht zum Traum gehören. Benutze den Joystick/Joypad, um den Wecker nach oben und unten zu bewegen und drück auf die OK-Taste um die falschen Traumblasen platzen zu lassen. Ab und zu muss die OK-Taste öfters gedrückt werden, bis die falschen Traumblasen verschwinden.



Einfach: Zuordnung von einfacheren Wörtern

Schwer: Zuordnung von schwierigeren Wörtern

SPIELE

Badezimmer

Ahh, es geht nichts über ein erfrischendes Bad! Hilf SpongeBob Schwammkopf die Buchstabenblasen, welche nicht in das Wort gehören, platzen zu lassen. Bewege den Joystick /Joypad, um den Cursor zu steuern und drück auf die **OK-Taste**, um die falschen Blasen platzen zu lassen.





Einfach: Buchstabieren von einfacheren Wörtern

Schwer: Buchstabieren von schwierigeren Wörtern

Ankleidezimmer

SpongeBob Schwammkopf will jeden Tag gut aussehen. Hilf ihm dabei die falschen Kleidungsstücke verschwinden zu lassen, indem die Wörter die sich reimen einander zugeordnet werden. Bewege den Joystick /Joypad, um SpongeBob zu bewegen und drück auf die **OK-Taste**, um ein Wort auszuwählen. Um die Auswahl rückgängig zu machen muss nochmals die **OK-Taste** gedrückt werden.





Einfach: Reimen von einfacheren Wörtern

Schwer: Reimen von schwierigeren Wörtern

Quallenfischen

Lerninhalte:

Zahlrenreihen bilden, Multiplikation

Spielverlauf

Nun ist es Zeit für die Arbeit! Aber zuvor noch eine schnelle Runde Quallenfischen mit Patrick! Hilf SpongeBob Schwammkopf die Quallen zu fangen, welche in der Aufgabe genannt werden, bis er die Anzahl an Quallen zusammen hat, welche unter dem



Glas steht. Benutze den Joystick/Joypad um SpongeBob Schwammkopf zu bewegen und drück auf die **OK-Taste**, um die Quallen zu fangen.



Einfach: Zahlenreihen bilden

Schwer: Multiplikation, Division

ABC-Krabbenburger

Lerninhalte:

Buchstaben und Buchstabieren

Spielverlauf



Zeit für die Arbeit! Hilf SpongeBob Schwammkopf die bestellten Hamburger passend zuzuordnen. Dabei sollen die Buchstaben in die richtigen Hamburger-Brötchen eingefüllt werden. Benutze den Joystick/Joypad, um SpongeBob zu bewegen und drück auf die **OK-Taste**, um den Hamburger umzudrehen. Lass die Hamburger nicht verbrennen! Wenn beide Seiten des Hamburgers richtig angebraten sind, erscheint ein Buchstabe darauf. Der Hamburger ist nun fertig gebraten und kann entweder Thaddäus oder Mr. Krabs gegeben werden.



Einfach: wenig fehlende Buchstaben in einfacheren Wörtern

Schwer: mehr fehlende Buchstaben in schwierigeren Wörtern

Schwamm auf Abfahrt!

Lerninhalte:

Gerade und ungerade Zahlen

Spielverlauf



Sandy möchte mit SpongeBob Schwammkopf in der Mittagspause Skifahren auf dem Sandberg! Hilf SpongeBob den Sandberg herunter zu fahren bevor die Zeit vorbei ist. Bewege den Joystick/Joypad, um

SpongeBob zu steuern und drück auf die **OK-Taste**, um zu springen. SpongeBob muss gleichzeitig noch Werbezettel an Skifahrer verteilen, die mit ungeraden oder geraden Zahlen gekennzeichnet sind.

★ **Einfach:** Skifahrer fahren langsam

★★ **Schwer:** Skifahrer fahren schneller

Lektionen in der Bootsschule

Lerninhalte:

Zuordnung, Logik

Spielverlauf



Nach der Arbeit macht SpongeBob Schwammkopf noch einen kleinen Zwischenhalt für eine Fahrstunde in der Bootsschule. Hilf SpongeBob in seiner Fahrstunde zu der richtigen Form zu fahren, welche in der angezeigten Aufgabe gesucht wird. Halte die **OK-Taste** gedrückt, um zu fahren und lass die **OK-Taste** los, um anzuhalten. Denk daran: SpongeBob ist nicht der beste Fahrer und braucht Zeit, um das Boot anzuhalten!



Einfach: einfache, logische Aufgaben

★★ **Schwer:** schwierigere, logische Aufgaben

Auf Einkaufstour

Lerninhalte:

Merkfähigkeit und Geldwert

Spielverlauf



SpongeBob Schwammkopf benötigt noch ein paar Dinge für seine Party. Beobachte die Blasen, sie geben Tipps was noch

SPiELE

benötigt wird. Wenn SpongeBob alles in seinem Einkaufswagen hat, muss er damit zur Kasse gehen und bezahlen. Benutze die vier farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad, um die passenden Münzen für den angezeigten Betrag auszuwählen und drück auf die OK-Taste, um zu bezahlen.

★ **Einfach:** Sammeln von 2 Gegenständen und Auswahl von 2 Münzen zum Bezahlen

★★ **Schwer:** Sammeln von 3 Gegenständen und Auswahl von 3 Münzen zum Bezahlen

Tanz den Schwamm!

Lerninhalte:

Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen

Spielverlauf



Partyzeit! Tanze mit SpongeBob Schwammkopf und seinen Freunden. Drücke auf die farbigen Tasten am Joystick/Joypad, wenn das gleich farbige Konfetti die Scheinwerfer erreicht.

 **Einfach:** einfachere Zuordnung

 **Schwer:** schwierigere Zuordnung

SPiELE: LERNSPiELE

Knifflige Baustelle

Lerninhalte:

Geometrie

Spielverlauf



Hilf SpongeBob Schwammkopf die Formen einzusammeln, welche in der Maschine am oberen Bildschirmrand angezeigt

werden. Benutze den Joystick/Joypad, um SpongeBob zwischen den Metallbarren und Plattformen zu bewegen und drück auf die **OK-Taste**, um zu springen.



Einfach: Einsammeln von einfachen Formen

Schwer: Einsammeln von schwierigen Formen

Schnappschüsse

Lerninhalt:

Erkennen von Unterschieden



Spielverlauf

Finde die 5 Unterschiede zwischen den beiden gezeigten Bildern heraus. Benutze den Joystick/Joypad, um den Cursor zu bewegen und drück die **OK-Taste**, wenn ein Unterschied gefunden wurde.



Einfach: Unterschiede sind leichter zu entdecken

Schwer: Unterschiede sind schwieriger zu entdecken

Rechnen im Supermarkt

Lerninhalte:

Gewichte und Maße

Spielverlauf



Hier sollen Artikel ausgewählt werden, die entweder leichter, schwerer oder gleich schwer sind als das angezeigte Gewicht auf der Tafel. Benutze den Joystick/Joypad, um den Cursor zu bewegen und drück auf die **OK-Taste**, um einen Artikel auszuwählen und in den Einkaufswagen zu legen. Um einen Artikel zurück in das Regal zu legen muss der Cursor auf diesen Artikel zeigen und nochmals die **OK-Taste** gedrückt werden.

 **Einfach:** Sammeln von 3 Artikeln, die entweder leichter oder schwerer sind als das angezeigte Gewicht

 **Schwer:** Sammeln von mehr Artikeln, die zusammen gerechnet das angezeigte Gewicht auf der Tafel ergeben

Quallenfelder

Lerninhalt:

Zahlenreihenfolgen

Spielverlauf



Fange die Qualle mit der Zahl, welche in die angezeigte Zahlenreihenfolge am oberen Bildschirmrand passt. Benutze den Joystick/Joypad, um SpongeBob zu bewegen und drück auf die **OK-Taste**, um eine Qualle zu fangen.



Einfach: einfache Zahlenreihen

Schwer: schwierige Zahlenreihen

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von VTech® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile™** Lernkonsole/Pocket alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile™** Lernkonsole/Pocket zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile™** Lernkonsole/Pocket führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile™** Lernkonsole/Pocket weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile™** Lernkonsole/Pocket (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von VTech® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von VTech®, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)



Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ________________ Ort: ________________

Telefon: ______________________________

________________ ________________

Kaufdatum Stempel des Händlers





Viele V.Smile™ Lernspiele für noch mehr Spaß am Lernen und Entdecken!

Kleine Lernkünstler





Clevere Entdecker





Junior Forscher





Denk Stars





Weitere spannende V.Smile™ Lernspiele folgen bald...

Spiel sie alle!

Alle V.Smile™ Lernspiele sind separat im Handel erhältlich.

Printed in China
91-02088-147 德